LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

GAME

WWW.GAMEPLAYER.IT MENSILE - GENNAIO 2013

80

HI-TECH / DVD / MUSIC / PC
MOBILE / DIGITAL ART / ANIME

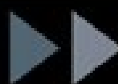
DISPONIBILE SU OLTRE 800 SITI WEB!

Gioco omaggio
Clicca Qui

TOMB RAIDER

A SURVIVOR IS BORN

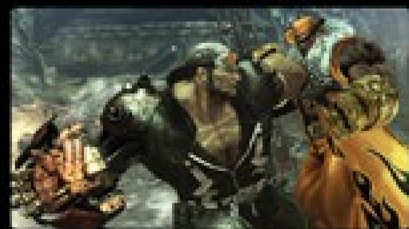
IN QUESTO NUMERO



DEVIL MAY CRY



ANARCHY REIGNS



NINJA GAIDEN 3



GAME

LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

NUMERO 80
GENNAIO 2013

SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Andrea Pautasso, Nada Shahin

HANNO COLLABORATO:
Mario Moschera, Simone Ceccarelli, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Enrico Rossi, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti, Alessio Pinna, Mattia Traverso, Francesco Merlin, Riccardo Primavera, Matteo Mangoni, Ruben Ferretti, Fabio Siino, Daniele Nottoli, Francesco D'Alicandro, Pierfrancesco Piccirilli, Emanuele Rizzi, Federico Covitti, Mattia Giangrandi, Maurizio Napoletano, Daniele Carigi, Nicolò Sartore, Alessandro Massi, Marco Macchitella, Giuseppe Cossalter, Iuliano Biagio, Gianmarco Panza, Igino Nardino, Alessandro Citro, Filippo Barbuscia, Vittorio Vignale, Miriana Lo Conte, Alessandro De Simone, Riccardo Cerutti, Federico Baglivo, Giovanni Vincenti, Michele Prontelli, Marchetti Tiziano, Iovino Jacopo, Giuseppe Legname, Valerio Turrini, Marco Gioletta, Lorenzo Pace, Antonio Fortino, Nicola Chidichimo, Simone Mille, Lorenzo Paoletti, Alessandro Di Pietro, Nicolò Azzolini, Simone Rastelli, Fabrizio Balducci, Giulio Aterno, Matteo Vivona, Andrea Romaniello, Alessio Calace, Giuseppe Pirozzi, Davide Begni, Francesco di Marzo, Salvatore Miranda

EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Via del Prato Fabio 17 / 19
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: info@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA: *Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Vivendi (Alessandro Murè), Atari (Rosaria Fusco)*



EDITORIALE



Ottanta e non sentirli: parliamo dei numeri di GAME, che proprio queste mese segnano un nuovo traguardo. Di tempo ne è trascorso parecchio dal lontano 2005, quando nacque la rivista: e siamo decisi più che mai ad andare avanti con impegno. Tra le novità, segnaliamo che a partire da questo mese troverete una nuova rubrica dedicata ai **Mac**, in collaborazione con **Macfordummies.it**. Buona lettura dunque... e appuntamento al numero cento!

CESARE ARIETTI

SOMMARIO

TUTTI GLI ARTICOLI DEL MESE!

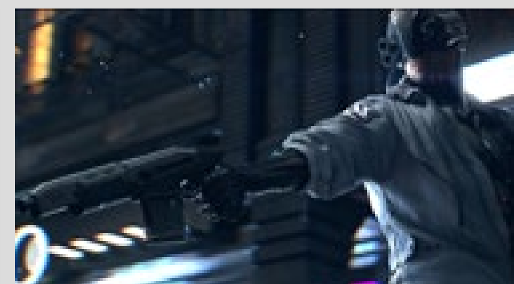


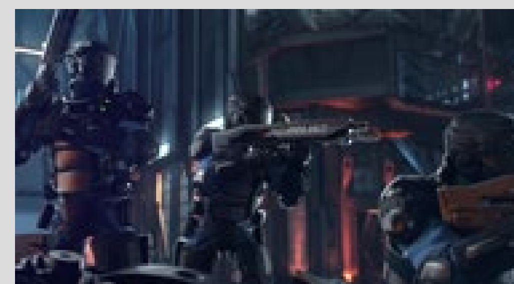


CYBERPUNK 2077: IL PRIMO TRAILER!

Mostrato un video che anticipa la storia di questo atteso titolo

Anticipato come una delle novità più attese di questo 2013, **Cyberpunk 2077** ha finalmente avuto modo di mostrare i muscoli in un trailer in **CG stop motion** davvero molto suggestivo. Il video si focalizza sulla **Psycho Squad**, una sorta di organizzazione governativa in procinto di acquisire un nuovo membro per continuare nell'avanzata di conflitto contro i **psychos**, individui con innesti biotecnologici capaci di modificare il normale funzionamento naturale del corpo umano, rendendoli difatti delle macchine da guerra. Il gioco promette... benissimo!







GTA 5? DAL 15 MARZO

Saturn segnala una nuova data di rilascio

Sembra proprio che la nuova hit targata Rockstar ritarderà: dopo che **Amazon** aveva segnalato come data di uscita di **Grand Theft Auto 5** il 26 di Marzo, arriva una ora una segnalazione dal rivenditore online Saturn (versione tedesca), che ha aggiornato l'uscita del gioco al 15 Marzo... che sia la volta buona?



VALVE PRESENTA LA SUA CONSOLE!

Arriva Piston, potente piattaforma da gioco da personalizzare...

Valve ha presentato, nel corso del CES 2013, la propria console Steam Box il cui nome in codice sarà **Piston**. Costruita da **Xi3**, la piattaforma potrà essere modificata sia nella **CPU** che nella **RAM**, proprio come un normale **PC**. Lo **Steam Box** sarà basato sulla serie **X7A** e potrebbe essere commercializzato in due versioni, una da 999 dollari e una economica 499.







ARRIVA ALAN WAKE 2?

Remedy prepara un grande annuncio...

In occasione della messa in saldo di Alan Wake su Steam, Remedy ha rilasciato un **Tweet** piuttosto criptico nel quale riferisce che verrà annunciato qualcosa di grosso nel corso del 2013. Con la registrazione del dominio di **Alan Wake 2** a luglio sembra che i tempi siano ormai maturi per il ritorno del famoso scrittore...





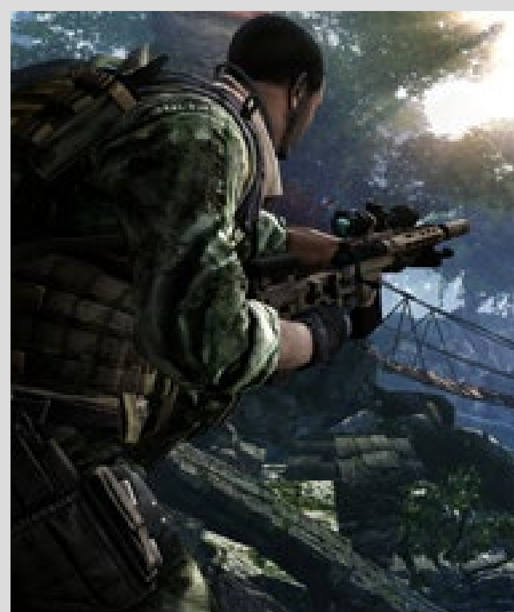




REMEMBER ME: IL GAMEPLAY IN VIDEO

L'action game targato Capcom mostrato in un interessante trailer

Torna sulle scene Remember Me, promettentissimo action / adventure di **Dontnod Entertainment** e previsto per il mese di Maggio. Grazie ad un nuovo trailer rilasciato possiamo scoprire nuovi dettagli sul gioco: il titolo sarà un action in terza persona con elementi da **adventure**, e ci porterà ad affrontare numerosi combattimenti corpo a corpo con schiere di soldati e personaggi pericolosi come il corpulento **Kid-Xmas**. Largo uso del **bullet time** e di effetti speciali esagerati... per uno dei titoli più promettenti della stagione!





SNIPER: GHOST WARRIOR 3 A MARZO!

Annunciato per la primavera il nuovo titolo dedicato ai cecchini

City Interactive ha annunciato che il suo prossimo Sniper: Ghost Warrior 2 arriverà il 12 marzo 2013. Il titolo farà la gioia di tutti gli amanti dello **sniper style** facendo leva su una fisica migliorata e in grado di prevedere tutte le dinamiche del caso.Il prodotto, lo ricordiamo, arriverà in multiformato per **PS3**, **XBox 360** e **PC**. Siete pronti a fare fuoco?

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: SQUARE ENIX / GENERE: AVVENTURA / USCITA: 05 - 03 - 2013

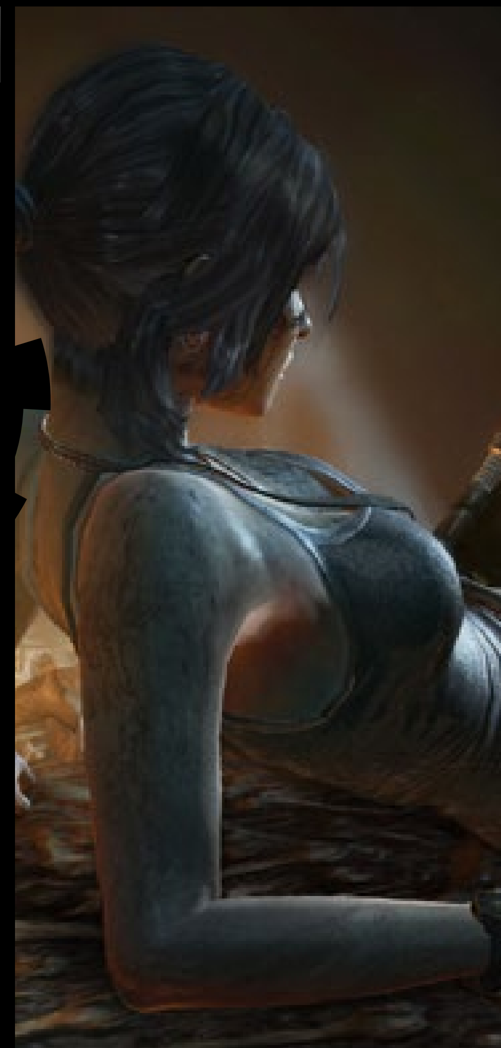
TOMB RAIDER


ANTEPRIMA completa

A cura di: **Simone Giorgi**



Square-Enix insieme a Crystal Dynamics, sembrano davvero intenzionate a riportare il brand di **Tomb Rider** sulla cresta dell'onda. La novità sostanziale risiede nella situazione estrema in cui la bella **Lara** sarà gettata: superstite di un naufragio, la giovane archeologa dovrà vedersela con una spirale di eventi che la trascineranno verso un vero inferno. Scopriremo infatti,che l'incidente navale sarà solo un "dolce antipasto" rispetto alle portate che si dovranno digerire nelle successive ore di gioco. Gli sviluppatori hanno voluto trasmettere sensazioni forti, provando a far percepire al giocatore le stesse emozioni provate dalla protagonista dell'avventura: **Lara** affronterà situazioni limite, cercando di difendersi dalla fame oltre che dalle avversità ambientali, dagli uomini e persino dalla spaventosa voracità di bestie affamate. Inoltre, la soluzione simil **open world** adottata per il nuovo **Tomb Raider** introdurrà elementi tipici dei **GDR**, con tanto di statistiche fisiche migliorabili e un arsenale da personalizzare. Insomma il gioco "rischia" seriamente di rivelarsi il titolo più importante di questa generazione!











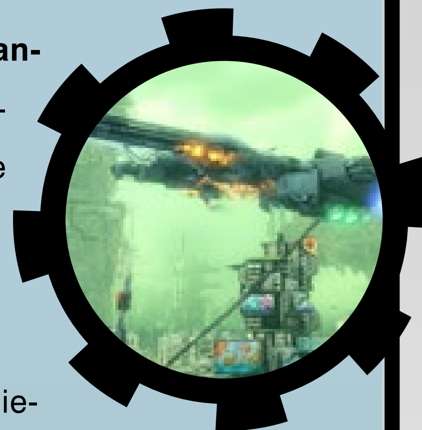


PIATTAFORMA: PC / PUBLISHER: ADHESIVE GAMES / GENERE: FPS - AZIONE / USCITA: DISPONIBILE

HAWKEN


ANTEPRIMA completa

A cura di: **Bruno Manzoni**



I Mecanaught, più conosciuti semplicemente come Mech, hanno rappresentato una pietra miliare della fantascienza moderna. Per questo **Adhesive Games** ha lavorato alacremente per realizzare **Hawken**, **FPS** basato sullo scontro tra mech e giocabile online gratuitamente in **free to play**. Le modalità sono abbastanza varie perché si passa dalle classiche missioni **Deathmatch** e **Deathmatch a squadre** a quelle più innovative come **Missile Assault** e **Siege**: nella prima è richiesto di conquistare e difendere tre stazioni missilistiche sparse all'interno della mappa in modo da bersagliare la nave madre del team avversario, mentre la seconda richiede una sorta di recupero di energia per alimentare la propria base. Le mappe, caratterizzate da scenari segnati dai violenti scontri tra questi giganti, offrono spunti interessanti per compiere agguati o sfuggire ai propri inseguitori grazie ad un'interagibilità a 360 gradi. **Hawken** ha tutte le potenzialità per imporsi nel panorama, forse un po' stantio, degli **FPS online**: tutti gli appassionati del genere e di scontri al cardiopalma non dovrebbero lasciarsi scappare questo titolo!

DMC: DEVIL MAY CRY

RECENSIONE completa

Simone Giorgi



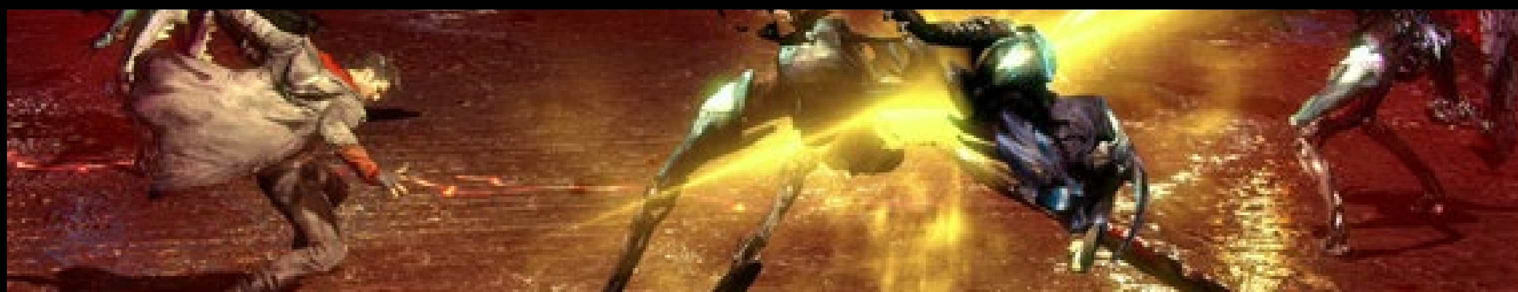
Questo nuovo Devil May Cry passerà alla storia più per il cambiamento estetico di Dante che per i suoi effettivi contenuti. Sviluppato da **Ninja Theory**, il reboot della mitica serie **Capcom** ha suscitato da subito perplessità sugli affezionati per il rinnovamento stilistico operato sul protagonista. Dite addio allo strafottente **Dante** dai capelli bianchi e super tamarro per dare il benvenuto ad un meno incisivo personaggio, disegnato in stile più moderno e **punk rock**. Ma l'essenza di un titolo non può gravitare esclusivamente sulla caratterizzazione più o meno riuscita del protagonista, bensì andrebbe valutato il suo effettivo valore. D'accordo, un personaggio sprizzante carattere ed estroso

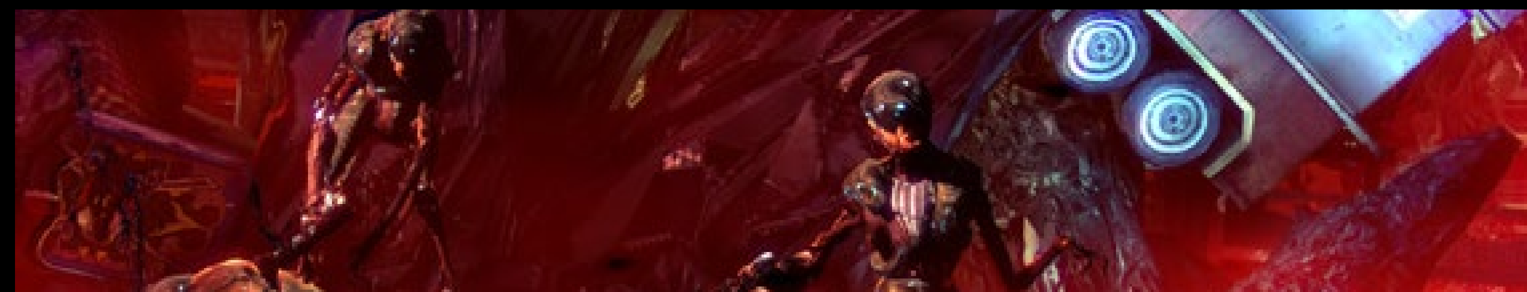












come il precedente non andrebbe accantonato a cuor leggero (ricordate le critiche simili mosse a **Konami** quando per **Raiden** mise da parte il leggendario **Snake**?), ma ciò che conta è la resa complessiva del titolo. Vediamo quindi se **Ninja Theory** ha saputo rinverdire una serie storica come quella di **Devil May Cry**! Il **plot** narrativo ruota attorno alla vendetta che **Dante** e suo fratello **Vergil** organizzano ai danni del demoniaco **Mundus**, incarnato sotto la veste del magnate **Kyle Ryder**. Quest'ultimo, oltre ad aver assassinato la loro madre, riesce a sottomettere la mente dei cittadini commercializzando la nota bevanda **Virility**, una sostanza in grado di indebolire la mente umana. I binari del plot narrativo viaggiano su queste linee, ma a dirla tutta non lasciano



il giocatore incollato allo schermo e bramoso di andare avanti per scoprire i risvolti della sceneggiatura scritta. Non ci aspettavamo molto, ma qualcosina in più dal punto di vista della caratterizzazione dei personaggi e dei colpi di scena l'avremmo gradita... Il **gameplay** rimane dunque il piatto principale: il nuovo **Devil May Cry** garantisce una giocabilità che per molti versi prende spunto dallo stile classico a cui il brand ci ha abituati, miscelando diversi stili di combattimento e dandoci la possibilità di sfruttare un vasto potenziale offensivo. Le differenze col passato si rimarcano nella possibilità di sfruttare combinazioni di armi angeliche e demoniache, caratterizzate diversamente le une dalle altre, mentre resterà inalterata la possibilità di utilizza-





re la classica spada unita alle doppie pistole. Oltre a queste possibilità si aggiungeranno due strumenti studiati per gli scontri e per le sequenze platform: parliamo dell'ascia **Arbiter** e della falce **Osiris**, strumenti utili per avvicinare i nemici in maniera rapida o in grado di farci raggiungere oggetti e punti dell'ambiente altrimenti inavvicinabili. Oltre a queste caratteristiche **Dante** potrà sfruttare queste due armi a mo' di rampino nelle sequenze platform, segmenti che spezzeranno l'incedere classico del gameplay nel tentativo di diversificarne l'azione. Magari inizialmente vi potrà sembrare un'aggiunta simpatica, ma col passare del tempo probabilmente tenderete a mal digerirla. Inoltre è stato eliminato il targeting sui nemici aumentando la sensazione di caos, dovuta anche alla visuale 'ballerina'. La caratterizzazione artistica è vincente ma la grafica avrebbe necessitato maggiore attenzione: **texture** non sempre dettagliate, fluidità di gioco non altissima e qualche piccolo bug di troppo minano le potenzialità di un prodotto che poteva mostrare qualcosina di più. Nonostante questo, il **Devil May Cry** targato **Ninja Theory** si è rivelato un prodotto vincente e ha centrato il bersaglio: sia per i vecchi fan... che per i nuovi!



VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: CAPCOM

SVILUPPO: NINJA THEORY

GENERE: AZIONE

GIOCATORI: 1

SITO UFFICIALE

Grafica	*80*
Sonoro	*86*
Giocabilità	*83*
Longevità	*78*

COMMENTA

GLOBALE **80**

LEGO IL SIGNORE DEGLI ANELLI

RECENSIONE completa

AntoGTO



Da Batman a Star Wars, da Indiana Jones a Harry Potter... La saga dei LEGO ha prodotto un'enorme serie di videogame ispirati ai personaggi ed alle vicende dei più grandi film di avventura e fantascienza. Inizialmente i videogiochi della **Traveller's Tale** erano indirizzati ai più piccoli, ma ben presto hanno avuto la capacità di rivelarsi adatti a qualsiasi tipo di pubblico, ad esempio introducendo più enigmi ed adottando una struttura sandbox... All'appello, però, la saga de **Il Signore degli Anelli** non era ancora presente e per questo **TT Games** non si è lasciata sfuggire questa ghiotta occasione, sviluppando il gioco in concomitanza con l'arrivo sul grande schermo del film **Lo Hobbit**. La





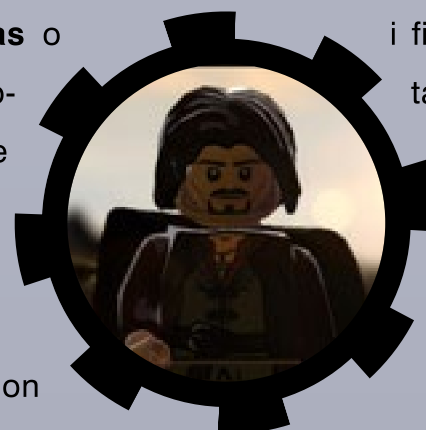








storia è fedele al capolavoro di **Tolkien**, dalle scene d'intermezzo al vasto mondo di gioco, e riproduce tutti e tre i capitoli della saga cinematografica in un unico titolo, trainando il giocatore attraverso 19 livelli che assicurano una buona longevità e rigiocabilità del titolo. Potremo esplorare la **Terra di Mezzo** insieme a 84 differenti personaggi, gruppo che include un **character** proveniente dall'opera scritta, **Tom Bombadil**, ed altri tra i più conosciuti come **Frodo**, **Gandalf**, **Legolas** o **Aragorn**. Sono tutti protagonisti e co-protagonisti possibili da controllare anche in co-op e ognuno di essi ha diverse capacità, come accendere il fuoco, coltivare la terra, usare la magia, l'arco e via così. La grafica però non presenta notevoli migliorie oltre a quelle



viste in **Lego Batman 2**, ed anche essendo fluida durante i filmati, presenta alcuni scenari non molto dettagliati. Il sonoro è davvero molto riuscito, soprattutto grazie ai dialoghi più famosi del film ricreati splendidamente. La difficoltà, però, risulta bassa e a tratti assente: è solitamente improbabile arrivare alla morte del personaggio. Ma a parte questi difetti marginali, è senza dubbio uno dei migliori titoli LEGO prodotti finora!

VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: WARNER BROS

SVILUPPO: TT GAMES

GENERE: AVVENTURA

GIOCATORI: MULTIPLAYER

SITO UFFICIALE

Grafica	*81*
Sonoro	*88*
Giocabilità	*77*
Longevità	*87*

COMMENTA

GLOBALE **84**



FACE NOIR

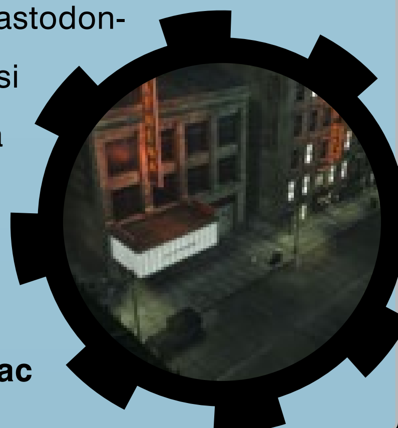
RECENSIONE completa

Giovanni Vincenti



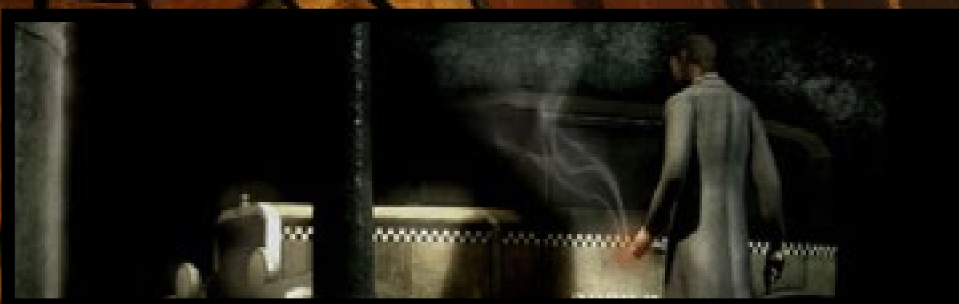


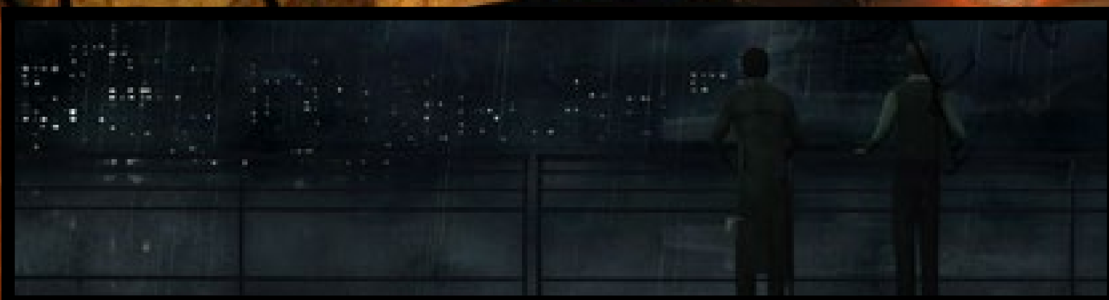
Quando entra a far parte del mondo videoludico bisogna ponderare la strada da intraprendere, attraverso la valutazione di spese e rischi… o forse no? Può un titolo a basso budget impressionare critica e pubblico indipendentemente dai mastodontici costi della grande industria? Può una semplicità disarmante scontrarsi contro i big dell'intrattenimento ludico basando la sua forza su originalità e atmosfera? Esempi di questo tipo ce ne sono a bizzeffe, specialmente quando si parla di mercato indie: e **Face Noir** abbraccia appunto una filosofia simile. Il team **Mad Orange**, **software house** tutta italiana che ha abbracciato l'epoca della Grande Depressione, ha proposto su **Zodiac**









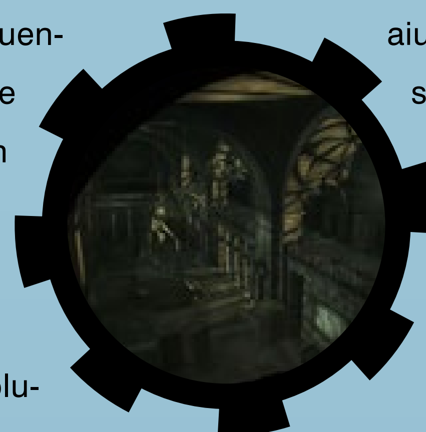








Store, un'avventura grafica all'interessante prezzo di 9,90 euro. Si tratta di una scommessa vinta o forse stanziano delle incertezze incombenti? Sono tanti gli interrogativi che ci siamo posti… Ed è tempo di risposte! La trama di **Face Noir** parte da premesse accattivanti: teatro della vicenda è l'epoca che segue la crisi del '29, un periodo di miseria e disperazione ideologica che sconvolse l'**America**. **Jack Maria Del Nero**, protagonista delle vicende, è un investigatore privato che, seguendo una semplice indagine sulle tracce di una ragazza, viene coinvolto in un omicidio di cui non è realmente colpevole. **Face Noir** si presenta come un classico **Punta & Clicca** duro e puro… ma piacevole! Purtroppo la risoluzione ferma a **1024 x 768** su un **PC** attuale



è un limite elevato anche se gli sfondi **2D** prerenderizzati aiutano a rafforzare l'atmosfera. La difficoltosa gestione dell'inventario penalizza la giocabilità, ma il gioco merita comunque una menzione d'onore per la longevità, che può raggiungere anche le quindici ore complessive. Face Noir non è esente da difetti ma si tratta di un prodotto tutto italiano: e con le difficoltà che incontrano i developer nel nostro paese... non è poco!

VERSIONE: PC

PUBLISHER: ZODIAC STORE

SVILUPPO: MAD ORANGE

GENERE: PUNTA & CLICCA

GIOCATORI: 1

SITO UFFICIALE

Grafica	*55*
Sonoro	*60*
Giocabilità	*65*
Longevità	*78*

COMMENTA

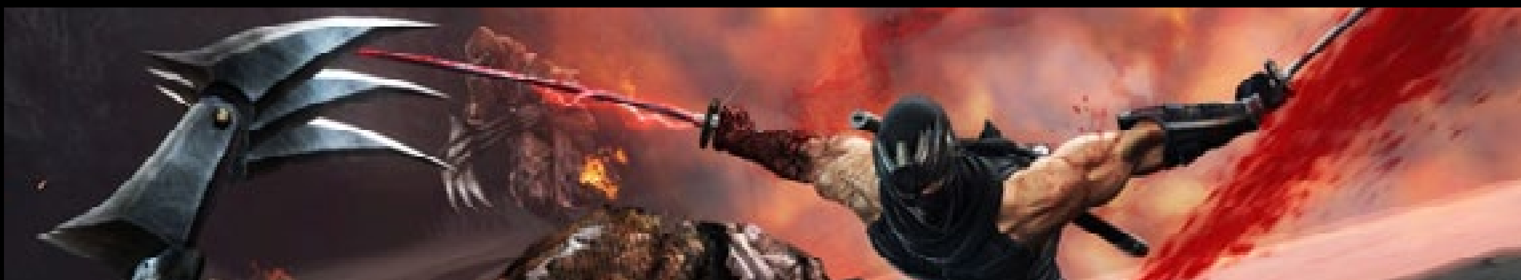
GLOBALE **65**

Diventa Collaboratore | GAME sul tuo sito | Seguici su Facebook

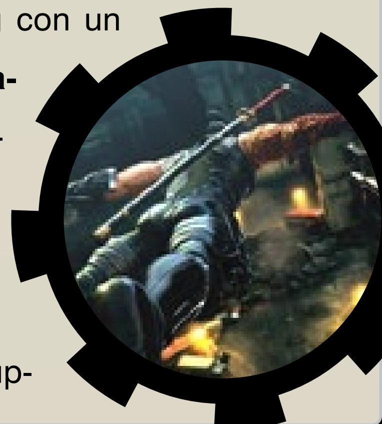
NINJA GAIDEN 3: RAZOR'S EDGE

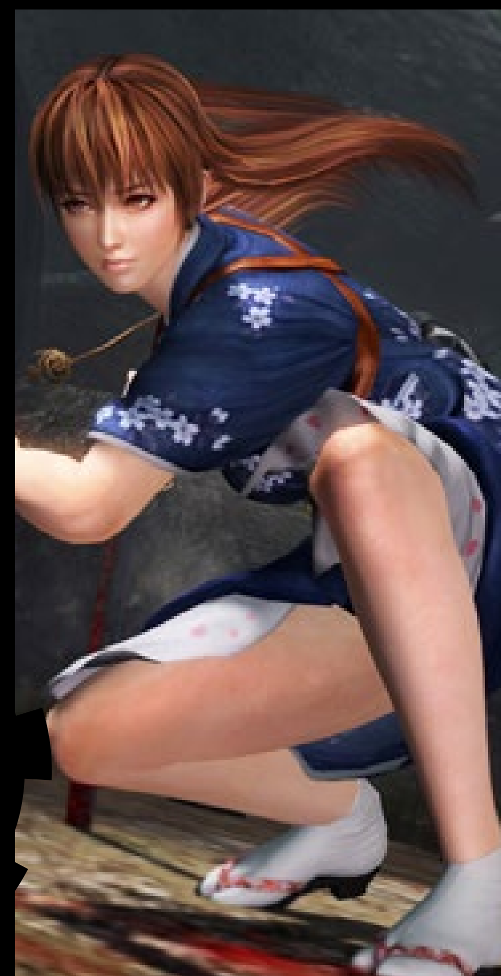
RECENSIONE completa

Simone Giorgi



Il 2013 è iniziato e c'è aria di cambiamento: per anni Nintendo ha presentato titoli di third-party vincolati ad un target particolarmente giovane e ora, dopo l'esordio di **Zombie-U**, concede anche a **Tecmo** l'onore di infrangere il rating con un **action game** al cardipalma. Parliamo ovviamente di **Ninja Gaiden 3: Razor's Edge**, **porting** con parecchie libertà di uno dei titoli più controversi di **XBox 360** e **PS3** nella storia di **Ryu Hayabusa**. Ritroveremo dunque tutto il fascino orientale di un action game in cui l'unico imperativo è l'assassinio frenetico del nemico, usando qualunque arma disponibile. Senza troppi preamboli, il titolo ci trasporta a **Londra** sulle tracce di un grup-











po criminale che sembra legato al culto dell'alchimia. Il **plot**, chiaramente, non introduce nessun elemento degno di nota ma non è che se ne sentisse particolarmente il bisogno. La novità maggiore infatti non riguarda la storia ma la presenza di **Ayane**, che molti ben conoscono per il suo ruolo portante in **Dead or Alive**, da usare al posto di **Ryu** per uno stile degli attacchi più rapido. Inoltre, per differenziare maggiormente l'azione, **Tecmo** ha studiato un sistema di punti (i **Karma**) che possono essere spesi per estendere le tecniche presenti e sviluppare maggiormente le **skill** disponibili. Ma l'aspetto interessante è che, durante ogni azione di combattimento, vi saranno spargimenti di sangue davvero senza fine. Parlando dell'aspetto tecnico, le **texture** sono sottotono e anche la resa complessiva non sembra brillare. Se non altro il gioco non presenta grandi problemi e si attesta su un livello quantomeno accettabile. **Ninja Gaiden 3: Razor's Edge** è un gioco che su altre piattaforme passerebbe in sordina ma che sulla console di **Mario** fa rumore. Non è un capolavoro, questo è certo, ma la presenza di **Ayane** e la grafica in alta risoluzione lo rendono comunque una produzione appetibile.



VERSIONE: WII U

PUBLISHER: TECMO

SVILUPPO: TEAM NINJA

GENERE: AZIONE

GIOCATORI: 1 - 2

SITO UFFICIALE

Grafica	74
Sonoro	71
Giocabilità	70
Longevità	72

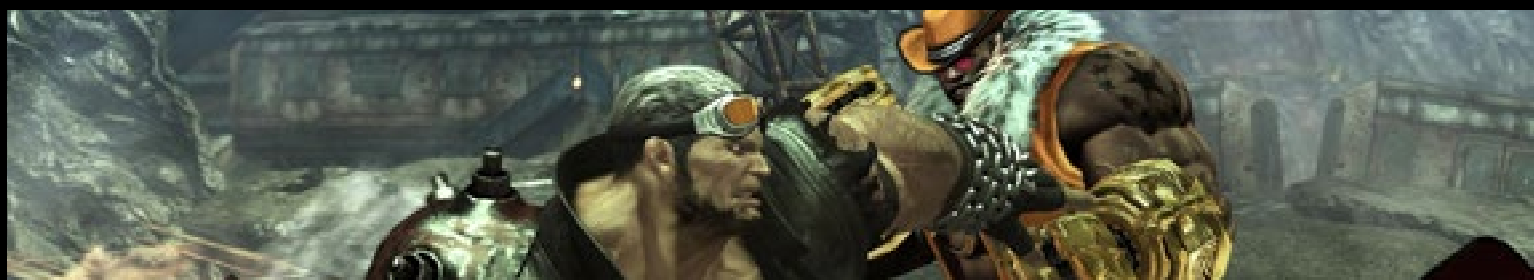
COMMENTA

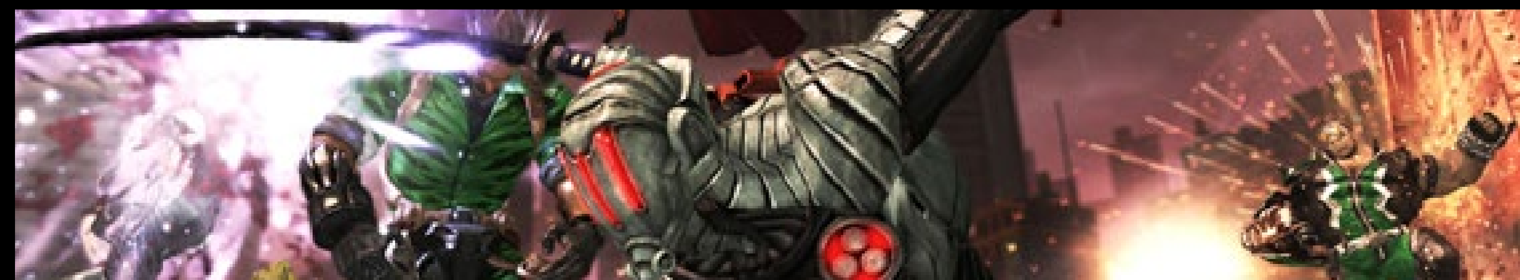
GLOBALE 73

ANARCHY REIGNS

RECENSIONE completa

Emanuele Giorgi

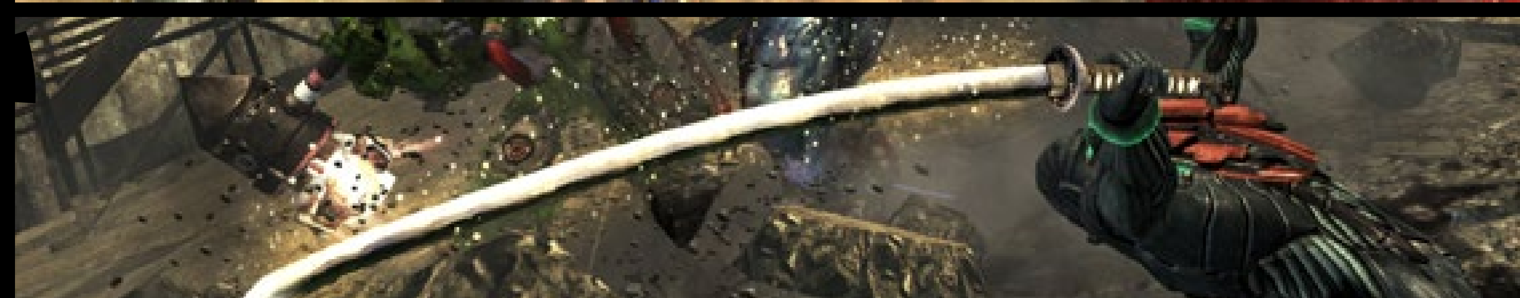




Platinum Games è uno di quei nomi che crea inevitabilmente grandi aspettative: sarà che alla base vi è Shinji Mikami, l'autore di opere come **Viewtiful Joe** e **Devil May Cry 4**, oppure perché tutti i progetti di questa casa riescono in qualche modo a diventare dei cult atipici nel mondo dei videogiochi (**MadWorld** e **Bayonetta**)... Insomma, quando un publisher come **SEGA** produce un gioco di questa **software house** c'è da fare attenzione: le sorprese, di sicuro, non possono mancare! Ed ecco che arriva **Anarchy Reigns**, un picchiaduro per **XBox 360** e **PlayStation 3** che punta tutto sul caos e, come dice il nome, sull'anarchia più totale. Ritroveremo tanti personaggi







tratti da **MadWorld** e persino **Cereza**, che tutti conoscono con il più popolare nome di **Bayonetta**, disponibile **in-game** attraverso un apposito **DLC**. Poche chiacchiere: prendete un'arena **open world**, gettateci sedici giocatori umani e date inizio alla distruzione. In poche parole è questo il **gameplay** di **Anarchy Reigns** e si capisce subito come il concept sia rivolto principalmente a scontri **multiplayer**, relegando la modalità in singolo ad un orpello. Ciascuno dei character selezionabili avrà il proprio stile, caratterizzato dall'uso di armi e colpi diversi. Molte volte però sarà difficile capire cosa accade, proprio perché gli attacchi dei molteplici avversari lascerà il giocatore in balia del caos più totale. La grafica è minata da effetti poco curati e cali di framerate ma, a parte questo, il risultato non può non essere considerato altamente dinamico e accattivante. Purtroppo tutti coloro che non sono cresciuti a '*pane & combo*' dovranno fare i conti con un gameplay che stritola il giocatore nel caos più totale. Il gioco però è venduto al prezzo ridotto di circa 30 euro: se state cercando un titolo semplice e devastante allora acquistatelo pure: il divertimento e il caos... non mancheranno di certo!



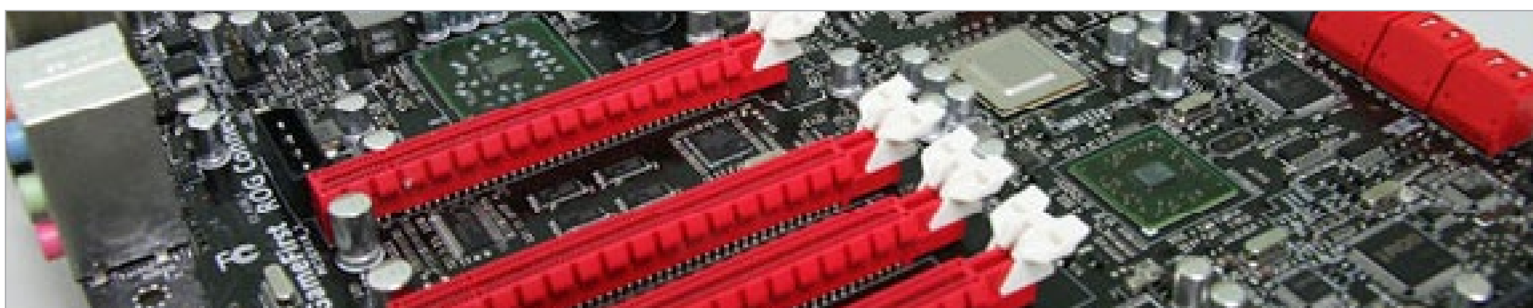
VERSIONE: MULTI

PUBLISHER:	SEGA
SVILUPPO:	PLATINUM GAMES
GENERE:	PICCHIADURO
GIOCATORI:	1 - 16

SITO UFFICIALE

Grafica	74
Sonoro	75
Giocabilità	69
Longevità	72
GLOBALE	73

COMMENTA



ASUS: TUTTE LE NOVITA' DAL CES 2013 DI LAS VEGAS



Presentata una nuova linea di periferiche dalle elevate prestazioni...

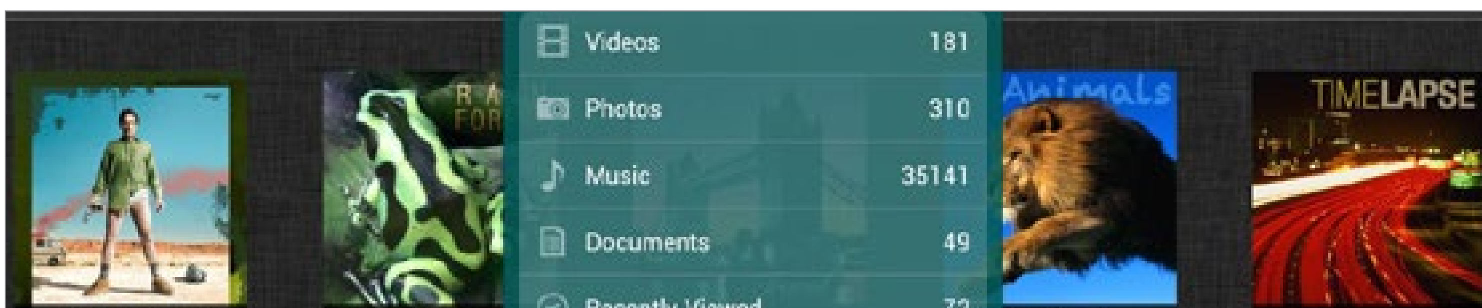
ARTICOLO completo

Il CES 2013 ha ospitato una moltitudine di innovazioni hardware: **ASUS** si è ritagliata un notevole spazio mostrando numerosi prodotti. Protagonisti dell'annuncio sono stati la scheda grafica **ROG ARES II**, con due **GPU AMD HD 7970 GHz Edition**, e il **DAC USB Xonar Essence One MUSES Edition** con amplificatore per cuffie. **ASUS** ha annunciato anche la scheda madre compatta



E2KM1 I-DELUXE Mini-ITX con caratteristiche di basso consumo per **PC home theater** e il dispositivo di archiviazione ad alte prestazioni **RAIDR Express SSD.** Insomma: il 2013 si preannuncia... performante!





WIRELESS PLUS: HARD DISK PER LO STREAMING VIDEO

Invia dati a otto dispositivi in contemporanea senza bisogno di cavi

ARTICOLO completo

Seagate ha svelato un hard-disk esterno, il Wireless Plus, da 1 TeraByte in grado di effettuare lo **streaming video** in modalità senza fili grazie all'**App Seagate Media**, disponibile per sistemi **Apple**, dispositivi **Android** e **Kindle Fire**. Supporta anche **Apple Airplay**, **DLNA**, nonché le App già progettate per **Samsung Smart TV** e per alcuni lettori Blu-ray. Il **Wireless Plus** crea una propria rete Wi-Fi e permette lo **streaming** fino per otto dispositivi collegati in contemporanea. Non male, per un costo di 199 dollari!





YOTAPHONE: UNO SMARTPHONE CON DUE SCHERMI!

Il display posteriore mostra informazioni e applicazioni aggiuntive...

ARTICOLO completo

Ogni faccia di YotaPhone, il nuovo smartphone presentato al CES 2013, ha uno scopo preciso: il **display** principale viene usato come negli altri telefoni mentre quello posteriore serve a mostrare alcune informazioni di riferimento come l'orario, le mappe e molto altro. Per questo innovativo dispositivo sono state già sviluppate varie applicazioni per lo schermo posteriore, in grado di ampliare le normazi funzioni di base. Staremo... a vedere!



SPECIALE
GIOCO FLASH



Servizio attivo solo nel PDF DI GAME - (Clicca per scaricare)

VOYAGER - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!



THRUSTMASTER: ECCO GLI HEADSET PER IL GAMING!

Una linea di cuffie studiata per offrire ottime prestazioni sia su PC che su console

Thrustmaster si lancia nel mercato degli headset per il gaming e lo fa decisamente con stile... Sono tre i principali modelli di cuffie rilasciati, ciascuno specializzato per una diversa piattaforma videoludica (**PS3**, **XBox 360** e **PC**) e munito di microfono. La resa è di alto livello e permette di distinguere al meglio tutti i suoni durante il gioco!









IPAD... CON STILE LAMBORGHINI!

Una nuova linea di cover targata Atomic Accessories

Se state cercando di personalizzare i vostri dispositivi mobile, allora continuate a leggere: **Atomic Accessories** ha presentato la **Collezione 2013** firmata **Lamborghini**, una linea di cover per **iPad, iPhone** e **Galaxy S3**, che permette di aggiungere facilmente un rivestimento in eco pelle... o in kevlar!



THE GATE

ARTICOLO completo
GDR Online



I giochi di ruolo a carattere testuale, se ben fatti possono rivelarsi delle esperienze davvero divertenti e suggestive. Per questo parliamo di **The Gate**, un cosiddetto **MUD**: un RPG a cui giocano più utenti online che agiscono nella storia digitando semplicemente dei comandi da tastiera. Dal classico stile fantasy, si distingue per la complessità degli eventi e delle trame. Avremo a che fare con intrighi e combattimenti, affrontando situazioni di vario genere. Guideremo un personaggio da noi creato, potremo svilupparlo attraverso e affronteremo prove sempre più difficili. Se l'avventuriero che è in voi scalpita, provate subito **The Gate**w, non rimarrete delusi!



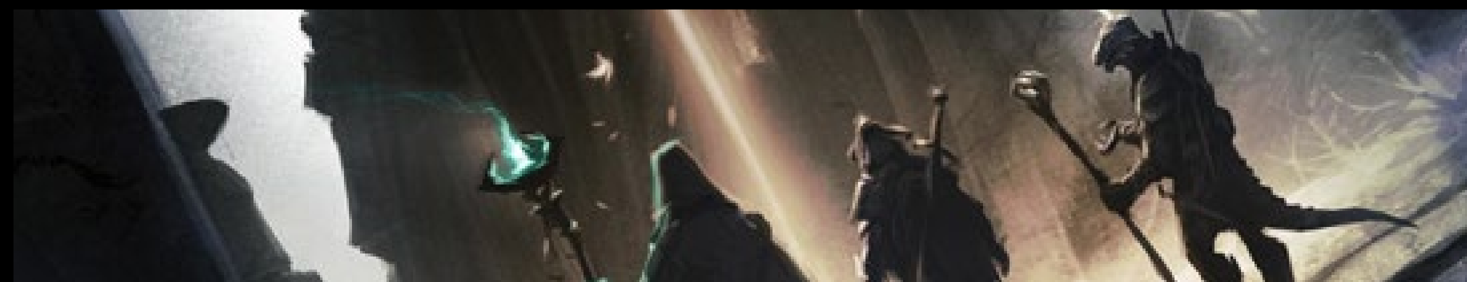






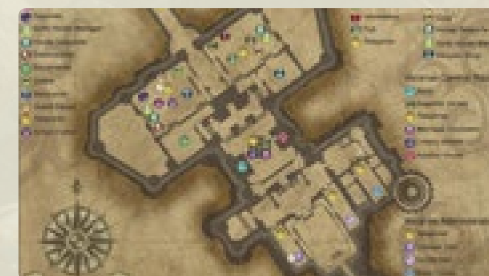
CONCORSO: CREA IL TUO GDR!

ARTICOLO completo
Gundigoot





La casa editrice Loquendo ha di recente lanciato un bando per la creazione di nuovi **GDR**. Il contest scade il 15 Aprile 2013 e non prevede un singolo vincitore: tutti i prodotti ritenuti validi saranno pubblicati. Si richiede la presentazione di un progetto in formato elettronico, quindi non bisogna preoccuparsi di realizzare fisicamente il materiale. La partecipazione è gratuita e, se il progetto venisse scelto, all'autore saranno compensati una parte degli utili ricavati. Cosa aspettate a creare il **gioco di ruolo** del millennio?



SPECIALE
IN COLLABORAZIONE CON
MACFORDUMMIES



F1 2012

ARTICOLO completo
Macfordummies.it



F1 2012 per Mac è un gran titolo, adatto sia a chi vuole una simulazione completa e impegnativa, sia a chi desidera lanciarsi in pista senza dover perdere troppo tempo; certo qualche difetto c'è, come ad esempio lo strano comportamento dei danni, dal momento che anche dopo tamponamenti decisi la vettura non subisce né segni visibili e neppure un abbassamento delle prestazioni. Inoltre, per giocare a dettaglio elevato serve un **Mac** ad alte prestazioni: ma a parte questo però il titolo è assolutamente consigliato.

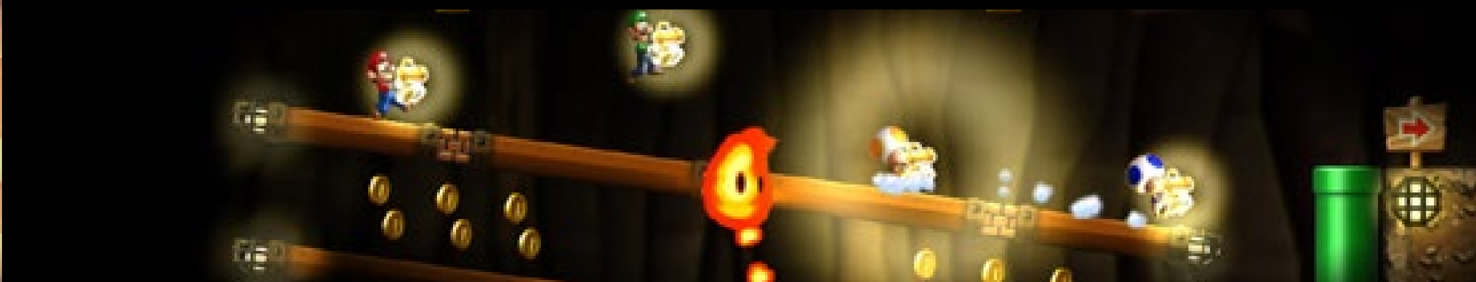


SPECIALE
IN COLLABORAZIONE CON
GameStorm



NEW SUPER MARIO BROS. U

ARTICOLO completo
GameStorm.it



E' **il primo Super Mario in alta definizione e descriverlo è davvero** un'impresa facile: è infatti lo stesso **Mario** di sempre. **Bowser** ha rapito la principessa e noi dovremo salvarla (ma va?). Nulla di nuovo: al di là della modalità cooperativa, basata sull'utilizzo dello schermo da 7 pollici, e delle sfide da affrontare, il titolo risulta invariato. La resa grafica sul pad è davvero gradevole, anche se sinceramente, visti i **1080p** sul televisore è quasi obbligatorio giocarlo sull'**LCD**. Imperdibile!





GLOBALE
9.0





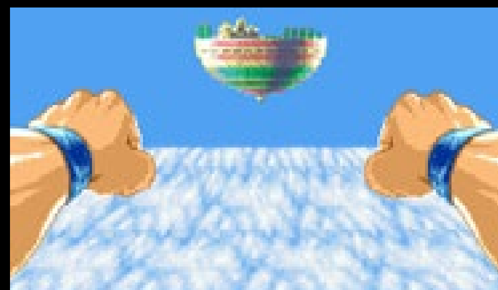
DRAGON BALL Z: SUPER BUTODEN 2



RECENSIONE completa

Cesare Arietti








Botte. La recensione finisce qui. Ma siccome ci sono ancora quattro colonne da riempire, facciamo un salto fino al 1993, quando **Bandai** decise di creare per la prima volta nella storia un gioco di **Dragon Ball** decente: fu proprio in quell'anno infatti che fu rilasciato **Super Butoden 2**, titolo che si presentava come la diretta evoluzione del primo capitolo per **Super Famicom**, ricordato più che altro per l'impossibilità di eseguire le mosse speciali, probabilmente grazie a qualche sapiente programmatore più vicino alla scimmia che all'uomo. Ma siccome la storia del fumetto è appunto quella di **Goku** che si trasforma in un gigantasco scimmione, **Bandai** decise di fare un ulteriore sforzo e creare un picchiaduro decente uno contro uno, con una buona grafica, un buon sonoro, un buon gameplay e, finalmente, delle tecniche segrete facilmente eseguibili. La recensione potrebbe nuovamente finire qui ma lo spazio è ancora lungo: per cui possiamo anche parlare dei personaggi, scelti tra quelli che hanno caratterizzato le battaglie contro **Cell** e con i cattivi dei film d'animazione. In più era possibile personalizzare la storia scegliendo tra i vari bivi proposti, ma le scritte erano in giapponese: quindi invece di selezionare '*Affronta il nemico*' magari optavate per '*Aumenta le tasse*', e finiva in maniera triste come qui da noi. Comunque sia, **Super Butoden 2** era veramente belloccio, quindi se cercate un gioco di botte provate questo: sarà sempre meglio che picchiare il figlio della vicina!

